

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan Aplikasi ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membangun aplikasi ini dipadukan beberapa unsur seperti video, animasi, gambar, suara agar anak-anak usia 5-7 tahun lebih tertarik untuk belajar.
2. Setelah aplikasi ini selesai dan dilakukan pengujian, hasilnya aplikasi ini dapat berjalan dengan sempurna jika dijalankan dengan Sistem operasi Windows XP. (hal 85 hasil pengujian).
3. Sesuai dengan hasil kuisioner yang diperoleh menunjukkan bahwa sekitar 70% orang responden menyatakan setuju atau memilih jawaban YA, yang dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini secara multimedia layak untuk digunakan (hal 88 tabel kuisioner).

Tabel 5.1 Hasil Analisis Kelayakan

Metode	Hasil	Syarat	Keputusan
Payback Period	1,37 tahun	< 2 Thn	Layak
Return On investment	67,55 %	ROI > 0	Layak
Net Present Value	Rp 1.769.729,8	NPV > 0	Layak

5.2 SARAN

Adapun beberapa hal yang menjadi saran dari penulis untuk pengembangan game, khususnya game edukasi, antara lain :

1. Pengembang game seharusnya dapat mengupdate game yang sudah jadi, sehingga sehingga updatean game tersebut dapat menambah isi dari game tersebut. Tetapi untuk pembuatan game yang bisa di update harus menggabungkan dari beberapa software.
2. Pembuatan game edukasi yang menarik bagi anak anak, harusnya memiliki tampilan grafis yang lebih menarik sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam menjalankan permainan.